

Ziele und Zeitplan

- **Ziel:** Das Erstellen von einem orts- und zeitunabhängigen Angebot in einem Gamification-Ansatz, das die aktuellen Herausforderungen im Schulumfeld umfasst, mögliche Handlungsalternativen aufzeigt sowie adaptives individualisiertes Feedback enthält
- **Zeitraumen:** Okt 2019 - Aug 2021
- **Umfang:** Teilzeitstelle (50%)

- Literaturrecherche zum Thema Gamification sowie Unterrichtsfälle im Schulalltag
- Herstellung der Kontakte mit den außer- und innenuniversitären Partnern
- Durchführung und Auswertung der Experteninterviews und Hospitationen in den Schulen
- Auswahl der Software

Okt 2019 - Feb 2020

- Entwicklung des Drehbuches und des didaktischen Konzeptes
- Arbeit am visuellen Konzept

Mär - Aug 2020

- Technische Umsetzung der Szene 1
- Durchführung der ersten Feedbackrunde, Auswerten der Ergebnisse, erste Korrekturphase
- Implementieren vom adaptiven Feedback

Sep - Nov 2020

- Umsetzung der Szenen 2 bis 5
- Erstellen vom Begleitmaterial

Dez 2020 - Jun 2021

- Zusammenfügen der Szenen
- Erstellen und Implementieren vom Modul Anregungen
- Überprüfen auf Fehler und Konsistenz
- Test- und Evaluationsphase

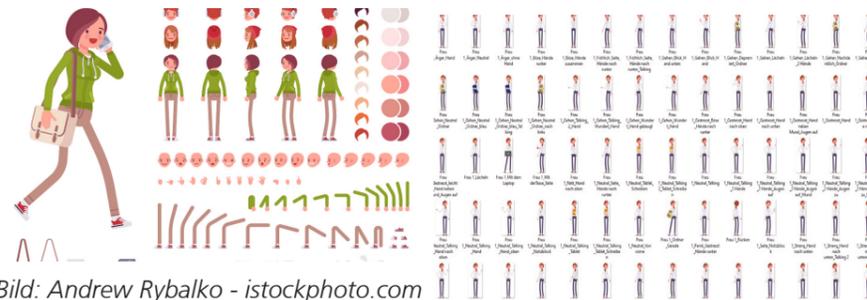
Jul - Aug 2021

Konzeption und Umsetzung

Das didaktische Konzept

- Inhalte: konstruierte Unterrichtsfälle aufgrund der Auswertung von Hospitationen und Experteninterviews sowie Zusammenfassung der Beispiele aus der Literatur
- Darstellungsform: ein Entscheidungsbaum mit Handlungsstrategien als Auswahloptionen
- Das informierende Feedback, das sich nach den einzelnen Entscheidungen richtet und mögliche Handlungsstrategien im Sinne der weiteren Professionalisierung aufzeigt
- Gamification-Elemente: Einstiegsvideo zum Klären der Ziele sowie des Spielverlaufs; Avatare Auswahl; Countdown-Timer; Fortschrittsmarkierung bei der Auswahl der Szenen
- Die Möglichkeit zum Wissenstransfer/Reflektieren beim Modul Anregungen

Das visuelle Konzept



- Hintergrundbilder als Fotos der realen Umgebung
- Avatare als Einzeldatei angeschafft --> States entwickelt und eingesetzt

Die technische Umsetzung

- Software Articulate Storyline 3

Einsatzmöglichkeiten:

- Als Blended-Learning-Angebot mit der anschließenden Diskussion während der Präsenzveranstaltung
- Für die ausführliche Auseinandersetzung mit den einzelnen thematischen Schwerpunkten
- selbständiges Erstellen der einzelnen Interactive Stories von Studierenden

Zugang: ILIAS JLU -> Magazin-> Öffentliche Angebote der Fachbereiche und Zentren -> HessenHub- Netzwerk digitale Hochschullehre Hessen-> „Ich als Lehrkraft“- eine interaktive Entscheidungssimulation